ELEMENTAL EVIL™

D&D ADVENTURERS LEAGUE

Зловоние под Мулмастером

Канализация Мулмастера всегда была опасна, с ее бесчисленными историями о разбойниках, убийцах или еще чем-нибудь похуже, скрывающихся под улицами Города Опасностей. Но эти истории бледнеют по сравнению с новой угрозой Мулмастеру, тревожным происшествием — недавно был найден странный труп. Вам предстоит узнать ужасающую правду о том, что скрывается под городом. Приключение для персонажей 1-4 уровней.

Код приключения: DDEX2-8

Участники проекта

Дизайн приключения: Тим Игон
Разработка и редактирование: Клэр Хоффман, Крис Тулах, Трэвис Вудолл
Организатор игр D&D: Крис Тулах
Исследователь игр D&D: Грег Билсланд
Команда Приключенческой лиги D&D — Wizards of the Coast: Грег Билсленд, Крис Линдсей, Шелли Маццанобль, Крис Тулах
Администраторы Приключенческой лиги D&D: Роберт Аддуччи, Билл Бенхэм, Трэвис Вудолл, Клэр Хоффман, Грег Маркс, Алан Патрик

Перевод

Переводчики: Kitar, vanillaDM, stivie, Gumeg
Вёрстка: Майя Эверетт
Вычитка: Майя Эверетт, Max Corpseater, Джей «J100porom»
Версия: 1.0

D&D EXPEDITIONS™

Премьера: 22 мая 2015 г.
Выпуск: 1 июня 2015 г.

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Забытые Королевства, амперсанд в виде дракона, *Книга игрока, Бестиарий, Руководство Мастера*, остальные продукты Wizards of the Coast и соответствующие им логотипы являются торговыми марками Wizards of the Coast в США и других странах. Все персонажи и персонажи, имеющие очевидное с ними сходство, являются собственностью Wizards of the Coast. Этот материал защищён законом об авторском праве Соединённых Штатов Америки. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материала или художественных работ, содержащихся здесь, возможно лишь с письменного разрешения Wizards of the Coast.

©2015 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boechat 31, 2800 Delemont, CH. Представительство Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

Содержание

Введение 3
Лига Искателей Приключений D&D 3
Подготовка к приключению 3
Перед началом игры 3
Изменение приключения 3
Проведение приключения 4
Предыстория приключения 5
Обзор приключения 6
Зацепки приключения 6

Часть 1: В канализацию 7

Часть 2: Внешнее захоронение 11

Часть 3. Внутреннее захоронение 14

Заключение 15

Награды 16
Приложение: Характеристики чудовищ / НИП 17
Карта: Внутренний зал 22
Приложение мастера: сводка НИП 23

Введение

Добро пожаловать в приключение Лиги Искателей Приключений D&D — «Зловоние под Мулмастером», часть организованной системы игр Лиги Искателей Приключений D&D и часть сезона Элементальное Зло.

Это приключение разработано для **3-7 персонажей 1-4 уровня** и оптимизировано для **пяти персонажей 3 уровня**. Персонажи других уровней не могут участвовать в этом приключении. Игроки с неподходящим персонажем могут создать нового героя 1 уровня.

Приключение происходит в регионе Лунного Моря в мире Забытых Королевств, в городе Мулмастер.

Лига Искателей Приключений D&D

Это официальное приключение Лиги Искателей Приключений D&D. Лига Искателей Приключений D&D — это организованная система игры в Dungeons & Dragons.

Игроки могут создавать персонажей и участвовать в любом приключении доступном для Лиги Искателей Приключений D&D. По ходу приключения игроки отслеживают опыт, сокровища и другие награды своего персонажа, и могут брать этого персонажа в другие приключения, которые продолжат его историю.

Лига Искателей Приключений D&D разбита на сюжетные сезоны. Когда игроки создают персонажей, то они прикрепляют их к определенному сезону, который определяет набор правил по которым персонажа можно создавать и развивать. Игроки могут продолжить играть своими персонажами после окончания сюжетного сезона, могут участвовать и во втором и в третьем сезоне теми же персонажами. Уровень персонажа это единственное ограничение. Игрок не может использовать персонажа с уровнем выше или ниже, чем указано в соответствующем приключении Лиги Искателей Приключений D&D.

Если вы играете это приключение в качестве мероприятия в магазине или на определенных конвентах, то вам потребуется номер DCI. Этот номер является вашим официальным идентификатором в организованных играх компании Wizards of the Coast. Если у вас нет такого номера, то вы можете получить его на мероприятии в магазине. Уточняйте детали у организаторов.

Для дальнейшей информации о игре, проведении игр в качестве Мастера Подземелий и организации игр по Лиге Искателей Приключений D&D, вы можете просмотреть домашнюю страницу Лиги Искателей Приключений D&D.

Подготовка к приключению

До того, как начать проводить это приключение для группы игроков в качестве Мастера Подземелий, вы должны сделать следующие приготовления:

- Убедитесь, что у вас есть копия самой последней версии *Базовых Правил D&D* или *Книги игрока*.
- Прочтите все приключение, отмечая для себя то, что вам хочется выделить или напомнить себе во время проведения приключения, например, то, как вы захотите изобразить НИП или тактику, которую будете использовать в бою.
- Ознакомьтесь с характеристиками монстров в Приложении.
- Соберите всё, что будете использовать в проведении этого приключения — листы для записей, экран МП, миниатюры, карты для боев и т.д.
- Если вы знаете состав группы наперед, то можете внести изменения согласно тому, как это описано в приключении.

Перед началом игры

Попросите игроков предоставить вам информацию, касающуюся их персонажей:

- Имя персонажа и уровень
- Расу персонажа и класс
- Пассивную Мудрость (Восприятие) - самая частая пассивная проверка способностей
- Все что может пригодиться в приключении (например, предыстория, личностные черты, недостатки и так далее)

Игроки с персонажами уровня выходящего за рамки допустимого в этом приключении **не могут участвовать в приключении этими персонажами**. Игроки могут играть в приключение, которые они уже играли или проводили как Мастер Подземелий, но не тем же самым персонажем (если это возможно).

Убедитесь, что у каждого игрока есть официальный журнал приключений (если нет, то возьмите его у организатора). Игрок заполняет название приключения, номер сессии, дату, ваше имя и номер DCI. Кроме того, игрок также заполняет стартовые значения опыта, золота, времени простоя, славы и количество магических предметов. Он или она записывают изменения в конце приключения. Каждый игрок ответственен за аккуратное ведение журнала приключений.

Если у вас хватает времени, то вы можете быстро просмотреть листы персонажей игроков, чтобы убедиться, что они созданы по правилам. Если вы заметите магические предметы большой редкости или странный набор очков характеристик, то можете попросить игрока предоставить объяснение этому. Если они не могут этого сделать, можете свободно запрещать использование этих магических предметов и заставить использовать стандартный набор очков характеристик. Укажите игрокам на Руководство дли Лиги Искателей Приключений D&D для справки.

Если игроки желают потратить дни простоя в начале приключения или эпизода, то в это время они могут заявить об этом и потратить дни сейчас или в конце приключения или эпизода.

Игроки должны выбрать заклинания персонажа и другие опции до начала приключения, если только в самом приключении не указано иное. Вы можете перечитывать описание приключения, чтобы дать игрокам намеки на то, с чем они могут встретиться.

Изменение приключения

По тексту приключения вы можете найти врезки, помогающие скорректировать его для большой/маленькой группы и персонажей больше/меньше рекомендованного уровня. Практически всегда это касается только боевых столкновений.

Вы можете корректировать приключение и по другим причинам. Например, если вы играете с группой начинающих игроков, вы можете сделать приключение чуть легче; для опытных игроков приключение можно сделать чуть сложнее. Для вас созданы пять категорий силы отряда, на которые можно ориентироваться. Вы можете спокойно корректировать

приключение, если рекомендуемая сила отряда не совпадает с силой вашей группы.

Это приключение оптимизировано для отряда из **пятерых персонажей 3 уровня**. Для определения того, нужно ли корректировать приключение, сделайте следующее:

- Сложите уровни всех персонажей
- Разделите сумму на число персонажей
- Дробную часть 0,5 и выше округлите в большую сторону; дробную часть меньше 0,5 округлите в меньшую сторону

Так вы получите **средний уровень отряда (СУО)**. Для определения **силы группы** для этого приключения сверьтесь со следующей таблицей:

Определение силы группы

Состав группы	Сила группы
3—4 персонажа, СУО меньше	Очень слабая
3—4 персонажа, СУО равен	Слабая
3—4 персонажа, СУО превышает	Средняя
5 персонажей, СУО меньше	Слабая
5 персонажей, СУО равен	Средняя
5 персонажей, СУО превышает	Сильная
6—7 персонажей, СУО меньше	Средняя
6—7 персонажей, СУО равен	Сильная
6—7 персонажей, СУО превышает	Очень сильная

Для среднего уровня отряда не дается рекомендаций по корректировке приключения, потому что она не требуется. Каждая врезка может для каждой категории силы группы может указывать или не указывать, следует ли что-то изменять. Если для группы вашей силы рекомендаций нет, то вам не нужно вносить никаких изменений.

Проведение приключения

Будучи Мастером Подземелий на сессии, вы играете важную роль в получении игроками удовольствия от игры. Вы контролируете повествование и оживляете слова этих страниц. Истории об увлекательных игровых сессиях могут пересказываться ещё долго после окончания игры. Всегда следуйте золотому правилу Мастера:

Всегда принимайте решения и разрешайте вопросы о правилах так, чтобы это, когда возможно, делало приключение более интересным и приносящим больше удовольствия.

Для подкрепления этого золотого правила, не забывайте следующее:

- Вы можете вносить изменения в приключение и принимать решения о том, как группа взаимодействует с миром. Это особенно важно вне сражений, но вы можете также изменять приключение если группа проходит все слишком легко или испытывает серьезные трудности.
- Не делайте приключение слишком лёгким или слишком сложным. Непреодолимые трудности делают игру разочаровывающей, но и от отсутствия вызовов становится скучно. Оцените опыт игроков (не персонажей), попробуйте почувствовать (или спросите напрямую), что им нравится в игре, и попробуйте дать каждому из них то, ради чего они играют в D&D. Дайте каждому шанс проявить себя.
- Будьте внимательны к темпу игры, игровая сессия должна протекать плавно. Избегайте задержек, потому что игра в такие моменты теряет живость. Но в то же время, убедитесь, что игра не закончится слишком рано; предоставьте игрокам полноценное впечатление от игры. Попытайтесь отслеживать, как по времени проходит игра, и скорректируйте темп в нужную сторону.
- Текст для прочтения вслух это всего лишь заготовка; вы можете менять этот текст так, как посчитаете нужным, особенно если это диалог.
- Выдавайте игрокам соответствующие подсказки, чтобы они могли принимать осознанные решения относительно дальнейших своих действий. Следует давать игрокам подсказки и намеки когда следует, чтобы они могли преодолевать головоломки, сражения и взаимодействие с НИП без разочарования, вызванного нехваткой информации. Это позволит «погрузиться» в приключение и даст игрокам «маленькие победы» от принятия правильных решений исходя из полученных улик.

Проще говоря, проведение игры это не дословное следование тексту приключения; это стимуляция интереса в условиях умеренно сложного для игроков окружения. Подробная информация об искусстве проведения игры есть в *Руководстве Мастера*.

Дни простоя и образ жизни

В начале каждой игровой сессии игроки должны объявить, будут ли они тратить часть своих дней простоя. Игрок записывает потраченные дни в журнале приключения. Игрокам во время простоя доступны следующие варианты (подробности смотрите в базовых правилах D&D и Руководстве игрока Лиги Искателей Приключений D&D):

- Набор опыта
- Занятие ремеслом (исключение: несколько персонажей не могут сообща изготавливать один предмет)
- Работа по профессии
- Восстановление
- Услуги заклинателей (только в конце приключения)
- Обучение

Другие варианты траты дней простоя могут быть доступны в приключениях или открываться в процессе игры, включая специальные возможности фракций.

Кроме того, каждый раз, когда персонаж тратит дни простоя, он также оплачивает стоимость своего образа жизни. Цены указаны за один день, так что, если персонаж тратит 10 дней простоя, он тут же оплачивает своё проживание за десять дней. Некоторые виды деятельности облегчают траты на проживание, а другие наоборот, увеличивают траты.

Услуги заклинателей

В любом поселении размером с маленький городок или больше можно найти услуги заклинателей. Для доступа к этим услугам у персонажей должна быть возможность добраться до этого поселения. Кроме того, если группа заканчивает приключение, то предполагается, что группа возвращается в ближайшее поселение.

Обычно заклинатели предоставляют услуги лечения и восстановления, а также заклинания, добывающие информацию. Прочие доступные услуги могут определяться приключением. Число заклинаний, доступных для накладывания в качестве услуги, ограничено: максимум три раза в день, если не сказано иное.

Услуги заклинателей

Заклинание	Цена
Лечение ран [cure wounds] (1 уровень)	10 зм
Опознание предмета [identify]	20 зм
Малое восстановление [lesser restoration]	40 зм
Молитва лечения (2 уровень) [prayer of healing]	40 зм
Снятие проклятья [remove curse]	90 зм
Разговор с мёртвым [speak with dead]	90 зм
Предсказание [divination]	210 зм
Высшее восстановление [greater restoration]	450 зм
Оживление [raise dead]	1250 зм

Предыстория послушника

Персонаж с предысторией «послушник», обращающийся за услугами заклинателей в храм своей веры, получает **одно заклинание в день** из таблицы «Услуги заклинателей» бесплатно. Единственное, что оплачивается, это базовая стоимость использованных материальных компонентов, если они есть.

В Мулмастере можно воззвать к услугам заклинателей следующих богов: Бэйн, Лейра, Ловиатар, Мистра, Саврас, Темпус, Тимора, Велшарун и Вокин.

Болезнь, смерть и восстановление персонажей

Иногда случаются неприятности, и персонажи травятся, заболевают или умирают. Так как вы можете менять персонажей между сессиями, то вот правила, описывающие что делать, если с вами случилась такая неприятность.

Болезни, яды и прочие ослабляющие эффекты

Персонаж, всё ещё находящийся под действием болезни, яда или аналогичного эффекта в конце приключения, может потратить дни простоя на восстановление, пока эффект не перестанет на него действовать (смотрите раздел «Восстановление» в базовых правилах D&D).

Если персонаж не избавился от эффекта между сессиями, то следующую игру он начинает всё ещё под действием негативного эффекта.

Смерть

У персонажа, умершего во время приключения, есть несколько вариантов ожить в конце сессии (или при возвращении в цивилизованные места), если ни у кого в отряде нет доступа к заклинаниям оживление, возрождение или аналогичной магии. Персонаж, на которого накладывали заклинание оживление, получает штрафы, пока не окончит все длительные отдыхи в ходе приключения. Кроме того, каждый потраченный день простоя в дополнение к своим основным эффектам уменьшает штраф к броскам атаки, спасброскам и проверкам характеристик на 1.

Создание нового персонажа 1 уровня. Если мёртвый персонаж не может или не хочет выполнить любой из других вариантов, то игрок создаёт нового персонажа. У нового персонажа не будет предметов и наград мёртвого персонажа.

Мёртвый персонаж платит за Оживление. Если тело персонажа пригодно для восстановления (все жизненно важные органы на месте, и тело более-менее целое), а игрок хочет возвратить персонажа к жизни, группа может вернуть тело в цивилизованные места и оплатить заклинание оживление из средств мёртвого персонажа. В такой ситуации заклинание оживление будет стоить 1250 зм.

Группа оплачивает персонажу оживление. То же самое, что и предыдущий пункт, но часть суммы в 1250 зм или всю её оплачивает группа в конце сессии. Персонажи не обязаны тратить свои деньги на воскрешение мёртвого члена отряда, это полностью добровольное дело.

Помощь фракции. Если персонаж от 1 до 4 уровня, то его тело можно вернуть в цивилизованные места, а представитель его фракции организует для него заклинание оживление. Однако, персонаж, оживлённый таким способом, теряет опыт и все награды за прошедшую сессию (даже те, что он успел получить на этой сессии перед смертью), и уже не может переиграть этот эпизод или приключение этим же персонажем. Когда персонаж достигнет 5 уровня, этот вариант перестанет быть доступным.

Предыстория приключения

Зазан Тэвиш любил женщин, а женщины любили его. К сожалению, его последняя связь была с женой его начальника в Культе Вечного Пламени, и когда начальник раскрыл измену, он предложил Тэвишу, у которого всё ещё были могущественные друзья в иерархии культа, выбор: стать пылающим черепом или присоединиться к экспедиции в канализацию Мулмастера, спонсируемой Культом Сокрушительной Волны. Несмотря на одержимость чистотой и знание о том, что это самоубийственное задание, опальный воплощатель выбрал второй вариант.

Водный культ желал разграбить захоронение мистика отступника куо-тоа — приверженца элементальных сил, таких, как Ольгидра и Бвимб, — спрятанную под Мулмастером, но их лидеры были мало уверены в успехе. Однако их трухлявая карта была удивительно точна, и экспедиция вскоре обнаружила захоронение; к несчастью, банда троглодитов недавно укрылась в первых залах. Первая резня обескровила обе стороны — и поставила Зазана Тэвиша во главе отряда. Ситуация зашла в опасный тупик.

Вся эта деятельность — в особенности, телепатическое общение между Тэвишем и его гомункулом — привлекла пару фламфов, которые выслеживали троглодитов до Подземью. Шоул, мужчина-фламф, был кем-то вроде крестоносца, и храбрее и отчаяннее чем другие представители его вида. Когда он подошел поближе, культисты обнаружили и убили его; тело свалилось в канализацию, и ревущие воды унесли его прочь.

Уличные мальчишки нашли тело Шоула, забившееся в выходе сливной трубы и приняли его за монстра, что разнесло панику по всему берегу. В ответ на это Городская Стража — неспособная набраться храбрости самим спуститься в канализацию — набирает искателей приключений для прочесывания ближайших тоннелей. Более того, фламф Лейаль хочет отомстить за убитого мужа; она выходит на контакт с теми же самыми искателями приключений, в надежде что они смогут одолеть культистов и троглодитов.

Погода в Городе Опасностей

Погода в Мулмастере обычно холодная, влажная и ветреная, но сейчас город охвачен изнуряющей жарой, что необычно даже для Элесиаса. Температура поднимается выше 30 градусов уже утром. Кроме того, проливные дожди регулярно налетают на город; к сожалению, они не дают отдохнуть от жары, вместо этого они превращают улицы в вонючее болото и увеличивают и без того гнетущую влажность. Чудная погода — это побочный эффект экспериментов Культов Элементального Зла со стихийными узлами.

Погода довела город до точки. Население безуспешно тратит всю свою энергию на то, чтобы найти прохладу и избежать роев кусающихся насекомых, которые массово наводнили город. Напряжение в городе растёт, все стали вспыльчивы, паранойя бесчинствует — жестокие мулмастерчане часто и громко винят тэйцев, Жентов и почти кого угодно в том, что стало с погодой.

Обзор приключения

Патруль Городской Стражи, ведомый Сержантом Одрой Маскир, нанимает персонажей для исследования канализации Мулмастера и устранения любых угроз городу. Однако перед тем, как начать, она даёт им возможность изучить труп фламфа и расспросить детей, которые его нашли.

Спустившись в канализацию, персонажи быстро сталкиваются с группой неопытных искателей приключений, неистово ищущих выход. К сожалению, Лейаль испугала их, и теперь они убеждены, что канализация населена призраками. Хоть они и хотят уйти как можно быстрее, они указывают персонажам, где они встретили «призрака».

Лейаль впервые выдает свое присутствие тем, что телепатически предупреждает персонажей о предстоящей засаде стаи лацедонов. По окончании битвы она показывается, рассказывает персонажам свою историю и предлагает проводить их к захоронению куо-тоа.

Культисты занимают древний тоннель, ведущий к захоронению, а троглодиты контролируют аванкамеры. Зазан Тэвиш хочет объединиться с персонажами, чтобы выбраться из патовой ситуации — хотя после этого он быстро их предаст. Однако если Лейаль сопровождает персонажей, то она срывает любые переговоры.

Когда персонажи победят культистов и троглодитов, они могут спокойно обследовать захоронение; его охраняют ловушки тайной магии, нежить куо-тоа и призванные элементали. Если персонажи смогут добраться до самого глубокого склепа, то они найдут сокровища мистика, запечатанные в саркофаге.

Зацепки приключения

Приключение начинается в Мулмастере, бесчестном портовом городе на юго-восточном берегу Лунного Моря. Используйте одну из следующих зацепок приключения, чтобы привлечь игроков к истории, или придумайте свою. Заметьте, что можно легко использовать несколько зацепок, особенно если персонажи незнакомы друг с другом.

Приключение начинается с того, что Городская Стража подходит к персонажам во время их визита в гавань Мулмастера. Вот возможные причины их визита:

Закон — это я! Если у персонажей уже были дела, связанные с Городской Стражей, Солдатской Братией или Ястребами, особенно если они должны кому-то услугу, то их бесцеремонно вызывают на встречу с Сержантом Одрой Маскир в гавань. Городская Стража не особо разборчива в найме; им подойдёт любая вооружённая группа. Персонажи, ищущие работу, бронирующие проход на корабль или просто пытающиеся охладиться в таверне, быстро привлекают их внимание.

Эй, мистер, а вы новости слышали? Слухи о монстрах, появляющихся из канализации и поедающих детей и работников доков, быстро распространяются по городу. К персонажам постоянно подходят обычные люди и просят их расследовать эти слухи.

Часть 1: В канализацию

У сержанта Одры Маскир из городской стражи Мулмастера очень плохое утро. Многие месяцы она тяжело работала над повышением и держала свою часть гавани в чистоте и порядке. Обнаружение трупа фламфа, последующая шумиха и слухи о том, что этим делом начали интересоваться Ястребы, ставят её амбиции под сомнение. Она отчаянно хочет разрешить эту ситуацию, пока всё не стало ещё хуже. Пусть она и не верит в то, что надвигается вторжение монстров, она не хочет рисковать своими людьми и заставлять их бегать по пустякам; сержант использует сеть информаторов Городской Стражи, чтобы найти и призвать на службу искателей приключений. Персонажи — её новые рекруты; патруль хватает их утром.

> Двенадцать суровых членов Городской Стражи подходят к вам и обступают полукругом; несмотря на жару, все они в тяжелых доспехах и хорошо вооружены. Одна, с отличительными знаками сержанта, делает шаг вперед и снимает шлем. Она вытирает пот с бровей и откидывает слипшиеся пряди светлых волос, оценивая вас холодными серыми глазами. Она обращается к вам в краткой, деловой манере. «Рада нашей встрече. Я сержант Городской Стражи Мулмастера, Одра Маскир. Есть кое-что срочное, что я должна с вами обсудить».

Она жестом указывает персонажам сесть или укрыться от солнца перед тем, как продолжить; её люди стоят в потной и угрюмой тишине.

> «Этим утром некоторые дети обнаружили тело странного существа, забившееся в сточную трубу. Мы не смогли идентифицировать его и попросили Плащей о помощи. К сожалению, хоть я и не верю, что труп представляет опасность, паника распространяется как пожар по гавани и окрестным районам, и мне нужны мои люди, чтобы поддерживать порядок. Поэтому именем Верховного Клинка Дрейккорна я требую, чтобы вы отправились в канализацию и убедились, что там больше никто не шастает».

Сержант Маскир не ожидает отказа, особенно учитывая безоговорочную угрозу силы, стоящую за её просьбой, но сперва она взывает к доброй стороне персонажей. Если они намекают на награду, Маскир обещает, что они могут оставить себе всё, что найдут, без необходимости уплаты «налогов и поборов», хотя здравомыслящие персонажи могут выпросить одну или две услуги. Если персонажи упираются, то она угрожает им конфискацией имущества, тюремным заключением и физическим избиением, если они не поступят так, как ей нужно.

Если считать, что персонажи соглашаются на её условия, сержант Маскир предоставляет следующую информацию:

- Мёртвое существо напоминает медузу или осьминога; если бы труба не выходила в 6 футах над каменным пляжем, его бы приняли за сбившееся с пути морское существо. Щупальца трупа зацепились за куски металла. Его убили арбалетные болты.
- Сливная труба отводит основную линию канализации, которая обслуживает северо-западную часть города. Помимо этого она не знает, откуда пришло существо, и с канализацией она незнакома.
- Несмотря на то, что слухи утверждают обратное, никаких необъяснимых исчезновений или убийств в районе гавани в последнее время не случалось.
- Персонажи — это уже третья группа, которую Сержант Маскир отправила в канализацию. Первые две — это «банда Жентийских наёмников» (она не скрывает своего презрения) и четыре искателя приключений — два человека, эльф и дварф — «только с корабля из Сембии».

Персонажи могут посмотреть на труп, если желают, расспросить детей, которые нашли его, или посмотреть на дренажную трубу — все под ее нетерпеливым, внимательным взглядом, конечно же. Она также дозволяет им вернуться в своё жильё и собрать всё, что нужно для путешествия под эскортом Городской Стражи.

Отыгрыш сержанта Маскир

Одра Маскир — одна из наиболее профессиональных и амбициозных членов Городской Стражи, а также преданная поклонница Бейна. Во время разговора она по привычке трогает ониксовый святой символ, который болтается у неё на шее. Она полностью предана работе, слегка деспотична и не жалеет подчиненных. Никто никогда не видел, как она улыбается или смеётся — её люди, которые её боятся, верят, что она неспособна на это.

Тело

Сержант Маскир держит тело Шоула в реквизированной повозке, стоящей в ближайшей аллее; его раздутое на солнце тело лежит под грязным брезентом, засиженном мухами. Трое её людей охраняют его — все надели пропитанные уксусом платки, закрывающие нос и рот, чтобы справиться с противным запахом. После кивка от Сержанта Маскир один из них отодвигает брезент деревянным шестом.

> Под брезентом открывается отвратительное зрелище, которое дополняет запах. Тело слегка напоминает медузу — оно горбатое, напоминающее мочевой пузырь и множество колючих щупалец, свисающих снизу — но у него есть пара глазных стебельков и беззубый рот между ними. У существа есть две видимые раны; арбалетный болт с черным оперением торчит из одной из них.

Персонажи могут спокойно изучать тело; хоть это и неприятно, касаться его не опасно. Любой кто изучает его несколько минут и успешно пройдет проверку Интеллекта (Магия) со Сл 20, опознает в существе фламфа. Если рассказать об этом сержанту Маскир, то ей это окажется неинтересно, так как она всё равно видит в нём потенциальную угрозу; однако она в открытую интересуется тем, кто бы мог убить такое существо. Арбалетный болт ничем не примечателен.

Беспризорники

Большинство детей, которые нашли тело Шоула, вскоре опять растворились в толпе, но Городская Стража все же смогла задержать некоторых. Если персонажи выказывают желание допросить их, то сержант Маскир приказывает одному из своих людей привести их. Четверо детей — два мальчика и две девочки возрастом от 6 до 10 лет — испачканные и грязные; все они рассказывают одну и ту же историю: Каждое утро они играют на пляже и ищут «сокровища», которые вымывает из трубы; однако этим утром что-то заблокировало поток. Когда они решили узнать, в чём

дело, они нашли тело; их крики привлекли внимание ближайших работников доков, которые, в свою очередь, вызвали Городскую Стражу.

Хотя остальные пытаются её остановить, самая младшая — отважная рыжеволосая девочка по имени Исми — говорит, что расскажет ещё кое-что, если персонажи будут добры к ней. Она говорит, что мёртвый «говорил со мной... он просил меня о помощи». Если на неё надавить, то она признает, что на самом деле не видела, как он говорит, но «знала, что он сказал именно это». Другие дети упрекают её в выдумках (они боятся последствий), но она громко это утверждает, а потом начинает рыдать. На самом деле фламф и правда телепатически общался с Исми, но это был не Шоул — это была первая попытка Лейаль позвать на помощь.

Труба

Как и сказала сержант Маскир, сточная труба оканчивается в 6 футах над каменным пляжем; она имеет примерно 3 фута в диаметре, и из неё изрыгается постоянный поток воды с нечистотами. Если персонажи поднимаются для того, чтобы провести расследование, никаких улик они там не находят.

Когда персонажи готовы, сержант Маскир и её люди провожают их к ближайшему входу в канализацию, открывают железную решетку и отправляют их внутрь. Сержант ожидает тщательных поисков и детального отчета по возвращении; двое из её людей остаются позади и охраняют выход.

Канализация

У ветхой канализации Мулмастера заслуженная репутация притона преступников и чудовищ. Она состоит в основном из перестроенных подвалов и посредственно соединена в сеть ржавыми трубами и рассыпающимися тоннелями. В канализации следующие общие свойства, если не указано иное:

Общие свойства

Потолки. Капающие, покрытые мхом потолки, имеют в высоту от 10 до 20 футов над землей.

Освещение. Канализация тёмная и неосвещенная.

Передвижение. Канализация имеет хаотичную конструкцию, заполнена водой по колено и усыпана камнями, мусором и обломками; кроме того, коридоры следуют по склону холма и становятся все круче, чем дальше уходят от гавани; в Мулмастере экскременты буквально льются с холмов. Все это затрудняет движение; персонажи двигаются с половиной скорости.

Температура. К счастью, канализация дает отдохнуть от жары; здесь неуютно, промозгло, а температура составляет примерно 20 градусов.

Вонь. Канализация обычно довольно вонючая, а недавняя жара сделала все только хуже. Проверки Мудрости (Восприятие), основывающиеся на запахе, совершаются здесь с помехой.

Канализационная чума. Существа, у которых меньше половины от максимальных хитов, находясь в канализации, должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 11 каждый час, иначе они подхватят канализационную чуму.

Канализационная чума

Когда гуманоид покусан существом, которое переносит болезнь, или когда контактирует с грязью или падалью, зараженной болезнью, существо должно успешно сделать спасбросок Телосложения со Сл 11, иначе станет заражённым.

Симптомы канализационной чумы проявляются через 1к4 дней в зараженном существе. Симптомы включают в себя усталость и колики. Заражённое существо получает один уровень истощения, восстанавливает только половину от обычного количества хитов при трате кости хитов и не получает хитов после продолжительного отдыха. В конце каждого продолжительного отдыха заражённое существо должно совершить спасбросок Телосложения со Сл 11. При провале персонаж получает один уровень истощения. При успехе уровень истощения персонажа уменьшается на 1.

Если успешный спасбросок уменьшает уровень истощения зараженного существа до 0, то существо выздоравливает от болезни.

Персонажи могут исследовать канализацию как им угодно; коридоры повторяют контуры городских улиц наверху, так что любой знакомый с ними может ориентироваться довольно легко — остальным же приходится потрудиться, чтобы не потеряться. Ничего опасного в первый час они не встретят — только крыс, насекомых и случайных ракообразных около гавани.

Другая группа

Спустя тридцать минут после спуска в канализацию персонажи замечают мерцающий свет факела впереди. Если они сами несут источник света, то глубокий мужской голос кричит на Общем: «Мы не желаем вам вреда... Пожалуйста, помогите нам!» В противном случае персонажи могут скрыть себя или объявить о себе. Высокий турамийский воин, одетый в наборный доспех и несущий факел и длинный меч, выходит из-за угла, за ним следует хромой и перебинтованный мужчина — лунный эльф, поддерживаемый женщиной-человеком, одетой в кожаный доспех. Это выжившие члены одной из групп искателей приключений, силой загнанных в канализацию сержантом Маскир. Если персонажи прячутся, то другие искатели приключений медленно проходят мимо, пока Флорио — ведущий воин — не замечает их (у него пассивное Восприятие 12); в этом случае, или если персонажи показываются, Флорио поднимает свой меч, защищаясь, и просит помощи.

Флорио и его спутники — эльф-друид Нуалион Галанодель и человек-следопыт Кира — дружелюбны, но настороженны. Они всего несколько часов бродят в канализации, но их экскурсия превратилась в бедствие; Нуалион был сильно ранен в сражении с гигантскими крысами (Кира бурчит под нос «веркрысы») и внезапное наводнение смыло их дварфа жреца Рорика Айронхарта.

Теперь их единственная цель — найти ближайший выход. Если персонажи укажут им направление или вылечат Нуалиона, Флорио и его соратники радостно поделятся следующей информацией перед уходом:

- Флорио и его группа недавно прибыли в Мулмастер из Селгонта, намереваясь исследовать какие-то дварфские руины в горах Каменного Шпиля. Вместо этого сержант Маскир вытряхнула их из кровати этим утром и заставила идти в канализацию охотиться на монстров. Ничего хорошего о ней сказать они не могут.
- Они не сталкивались ни с чем, кроме гигантских крыс, и не нашли никаких признаков чудовищ с щупальцами.
- Однако они убеждены, что в канализации водятся

призраки, потому что все слышали бестелесный голос, зовущий на помощь. Флорио чувствовал, что они не в состоянии справиться с призраком, поэтому они сбежали; голос следовал за ними какое-то время, а потом утих. Хоть они и пытаются отговорить персонажей от расследования голоса, Флорио указывает им, как добраться туда, где они впервые его слышали. Голос был провалившейся попыткой Лейаль телепатически связаться с Флорио и его группой. Она всё ещё скрывается там.

Отыгрыш Флорио и его группы

Флорио и его группа талантливы, но неопытны — их экспедиция в горы Каменного Шпиля должна была стать их первым настоящим приключением. Высокий воин с кожей, похожей на красное дерево — харизматичный, прирождённый лидер, который обычно довольно дружелюбен и любезен; однако он чувствует личную ответственность за бедствие, случившееся с его группой, и теперь единственная его цель — доставить их в безопасное место. Нуалион — гибкий и тонкий лунный эльф с длинными, серебристыми волосами; он сомневается в своём выборе ремесла, жаждет вернуться в Кормантор, и у него развилась крайняя форма клаустрофобии. Кира — немногословная красавица с чёрными как воронье крыло волосами, гордящаяся своими навыками боя и выживания; она не может поверить, что почти позволила гигантским крысам убить её, друга и убедила себя, что эти крысы на самом деле были оборотнями — теперь она угрюмо бурчит, скрывая обиду на Флорио и их пропавшего жреца.

Хотя Флорио и его компаньоны вряд ли будут сражаться с персонажами, если бой все же начнется, то Флорио использует характеристики **ветерана** [veteran], Кира — **разведчика** [scout], а Нуалион — **друида** [druid] (хотя у него осталось всего 6 хитов).

Награждение опытом

Если персонажи помогают Флорио и его группе, начислите каждому персонажу по 50 опыта.

Первый контакт

Если персонажи идут по указаниям Флорио или по следу его группы (что требует успешной проверки Мудрости (Выживание) со Сл 12), то, сами не зная того, идут в засаду; три голодных **лацедона** [lacedon] скрываются в заполненном водой перекрёстке, где группа Флорио столкнулась с «призраком». К счастью, фламф Лейаль осталась неподалёку и пытается предупредить персонажей.

Перекрёсток находится в четверти мили от того места где персонажи встретили Флорио и его группу. По мере приближения к нему шум воды, льющейся по проходу, постоянно усиливается, что замечает персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Восприятие) со Сл 15. В конце концов проход расширяется в руины подвала 30 на 30 футов; воды у краёв зала лишь по щиколотку, но в центре есть крутое углубление — вода там 10 футов глубиной. Другой тоннель ответвляется из комнаты налево, создавая Т-образный перекресток; этот тоннель имеет 50 футов в длину и заканчивается кучей разрушенных камней. Двое лацедонов прячутся под водой, а третий скрывается в боковом проходе. До того, как они нападут, Лейаль посылает телепатическое сообщение всем персонажам.

> Вы слышите в своей голове чистый, бесплотный голос; он предупреждает: «Опасайтесь, мёртвые прячутся под водой впереди! Пожалуйста, помогите мне; я в ловушке на другой стороне!»

Лейаль снова умолкает, если персонажи не начинают медлить или отступать; в этом случае она отчаянно повторяет свою мольбу о помощи и обещает всё рассказать после того, как они разберутся с упырями.

Лацедоны прячутся и ждут, пока персонажи не дойдут до середины комнаты, после чего атакуют. Однако благодаря предупреждению Лейаль проверки Мудрости (Восприятие), направленные на то, чтобы их найти, совершаются с преимуществом. Два погруженных лацедона выпрыгивают из под воды и пытаются парализовать и утопить свою добычу, в то время как третий набрасывается из тоннеля. Они сражаются, пока не останется только один из них, но не преследуют сбежавших персонажей, если убили или парализовали по крайней мере одного из них.

Развитие событий

Во время второго раунда боя на инициативу 20 по канализации проносится внезапный поток воды. Существа (включая лацедонов) должны преуспеть в спасброске Силы со Сл 12, иначе получит дробящий урон 5 (1к10), будут сбиты с ног, и их смоет на 1к6×10 футов вниз по тоннелю. После этого течение быстро утихает.

Настройка сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не суммируются.

- **Очень слабая группа:** Уберите 2 лацедонов. Уменьшите урон от потока воды до дробящего урона 3 (1к6).
- **Слабая группа:** Уберите 1 лацедона. Уменьшите урон от потока воды до дробящего урона 3 (1к6).
- **Сильная группа:** Добавьте 1 лацедона. Увеличьте урон от потока воды до дробящего урона 11 (2к10).
- **Очень сильная группа:** Добавьте 4 лацедонов. Увеличьте урон от потока воды до дробящего урона 11 (2к10).

Сокровища

Персонажи, обыскивающие боковой тоннель, находят человеческий череп в покрытом грязью шлеме с серебряной филигранью, который стоит 50 зм.

Встреча с Лейаль

Когда персонажи разберутся с лацедонами, Лейаль посылает ещё одно телепатическое сообщение: «Я выхожу, пожалуйста, не бейте меня!»

> Несколько секунд спустя вы слышите странный звук — как будто воздух быстро выходит из пузыря — и такое же странное существо выплывает на свет. Оно напоминает медузу; у него яйцевидное тело, снизу которого растёт множество колючих щупалец, также у него парочка глазных стебельков, оканчивающихся большими глазами, которые грустно смотрят на вас, и похожий на трещину беззубый рот между ними. Кожа существа блёкло мерцает глубоким синим цветом.

Персонажи, видевшие тело Шоула, понимают, что Лейаль — существо того же вида; если они враждебны, то она использует свои *вонючие брызги* и сбегает в Подземье. Если предположить, что они хотят говорить, то Лейаль делится с персонажами следующей информацией:

Отыгрыш Лейаль

Несмотря на свою храбрость, Лейаль винит себя за смерть Шоула и всё ещё находится в шоке. Она всё держит в себе, если только персонажи не разговорят её, но она всегда вежлива и правдива. Если персонажам удастся войти к ней в доверие, то она оказывается эрудированным собеседником. Однако Лейаль избегает людей-мужчин, так как ассоциирует их с убийством Шоула.

- Лейаль и её муж Шоул вошли в канализацию несколько дней назад через пролом, который ведет в область Подземья под Горами Каменного Шпиля. Они выслеживали банду троглодитов целую неделю.
- Фламфы обычно избегают таких конфликтов, но Шоул не мог терпеть зла; он чувствовал, что должен предупредить остальных о приближении троглодитов и помочь им, если сможет. Лейаль думала иначе, но Шоул был убедителен, и она была влюблена; несмотря на своё мнение, она последовала за ним.
- Они выследили троглодитов до тоннеля, который был старше канализации; тогда они и перехватили телепатический разговор между мужчиной и другим существом, которое называло его «хозяин».
- Разговор подтвердил, что троглодиты были рядом. Они также выяснили, что мужчина хотел исследовать захоронение, но троглодиты расстроили его планы.
- Лейаль тут же начала сомневаться в человеке, так как он источал жестокость, ненависть и злобу. Её кожа мерцает злобно-алым цветом, когда она думает о нём.
- Однако Шоул захотел подобраться поближе; Лейаль пыталась удержать его, но он был непреклонен. Когда он приблизился ко входу в тоннель, кто-то закричал, и, к её ужасу, два арбалетных болта попали в Шоула, убив его на месте. Его тело упало в канализацию, и вода смыла его до того, как она смогла что-то сделать. Её кожа мерцает темно-синим, пока она восстанавливает дыхание.
- Она запаниковала и сбежала, но, восстановив самообладание она спросила себя, что бы сделал Шоул на её месте, и начала искать его тело. Она нашла его незадолго до детей. Она признаётся, что пыталась контактировать с Исми, но неудачно. Она пыталась это сделать ещё раз, когда наткнулась на добросердечного Флорио и его друзей — она не хотела их пугать.
- Лейаль пытается убедить персонажей, что они должны призвать к ответу мужчину и троглодитов, и предлагает проводить их к тоннелю. Если им нужно больше стимулов, то она говорит им, что мужчина упоминал о сокровищах, спрятанных в захоронении, и что троглодиты до этого обокрали шахтёрский лагерь свирфнеблинов.

Лейаль изо всех сил старается ответить на остальные вопросы. Она не очень хочет сопровождать их по тоннелю, но если персонаж преуспевает в проверке Харизмы (Убеждение) со Сл 12, она неохотно соглашается идти за ними. Тоннель, который является входом в древнее захоронение мистика куо-тоа, лежит в четверти мили к востоку.

Награждение опытом

Если персонажи удачно подружились с Лейаль, начислите каждому персонажу по 50 опыта.

Часть 2: Внешнее захоронение

За пять сотен лет до основания Мулмастера мистик куо-тоа и его последователи сбежали от безумной ортодоксальности своего народа и поселились в нескольких естественных полостях недалеко от поверхности. После смерти своего повелителя его оставшиеся последователи построили ему грандиозное захоронение и запечатали себя внутри, чтобы служить ему вечно. Так случилось, что канализация Мулмастера в конце концов соединилась со входом в захоронение, хотя оно оставалось нетронутым до прибытия троглодитов и элементальных культистов. Культисты занимают входной тоннель, а троглодиты оккупировали несколько аванкамер снаружи внутреннего комплекса.

Входной тоннель

Тоннель, ведущий к захоронению, ответвляется от канализации, образуя Т-образный перекресток; вход в него лежит в паре шагов над быстротечным канализационным каналом глубиной 5 футов и шириной в фут. Элементальные культисты прикрепили пару мерцающих факелов в наспех сделанные подставки на стене, противоположной входу в тоннель. Часовые — два **последователя культа сокрушительной волны** [crushing wave reaver] — охраняют эту область (Лейаль знает о них и предупреждает персонажей заранее). Они прячутся, наблюдая за входом с метательными копьями наготове, и нападают на любого, кого видят, если те не называют пароль (слово «друг» на Акване) — у их метательных копий медные наконечники, такие же, как у тех, которыми убили Шоула.

Развитие событий

Когда начинается бой, культисты зовут на помощь сразу после атаки, если могут. Если они это делают, то **Зазан Тэвиш** [Xaxan Tevish] прибывает в начале второго раунда в сопровождении свиты из четырёх **последователей культа сокрушительной волны** [crushing wave reaver]. Когда пребывает Тэвиш, он просит о переговорах, как описано ниже.

Лагерь культистов

Тоннель спускается вниз, и, к счастью, в нём нет потока нечистот; очевидно, что кто-то выкопал его давным-давно — осыпающиеся здешние стены были когда-то идеально гладкими. Культисты убрали большую часть осколков и расположили факела через равные интервалы. Тут всё ещё воняет, но затхлый запах здесь определённо другой из-за троглодитов.

Культисты разбили лагерь в маленькой пещере, разрезанной тоннелем примерно в 60 футах от входа в захоронение. **Зазан Тэвиш** [Xaxan Tevish] и остатки его свиты из четырёх дополнительных **последователей культа сокрушительной волны** [crushing wave reaver] обитают в лагере, состоящем из нескольких грязных и помятых одеял, разложенных кругом вокруг чадящего костра. Если охрана у входа в тоннель не пробьёт тревогу, то он не будет ожидать нападения сзади. Последняя пара **последователей культа сокрушительной волны** [crushing wave reaver] находится дальше по тоннелю — они охраняют наспех сооруженную баррикаду около входа во внутреннее захоронение, отвечая за охрану от атак троглодитов. Если разразится битва, то они прибудут к концу четвёртого раунда сражения.

Настроение в лагере очень напряжённое. Зазан Тэвиш — член Культа Вечного Пламени. Остальные присутствующие здесь культисты ненавидят его — и он отвечает им взаимностью. Если бы не угроза троглодитов, его магическое мастерство и их страх наказания, то они бы давно перерезали ему глотку и выбросили в Лунное море. Вместо этого они решили устраивать садисткие розыгрыши (им нравится наугад искать его слабые места), в целом не подчиняются субординации и высмеивают его (они саркастически называют его «Зора Тэвиш»[1] и используют чересчур напыщенные экстравагантные обращения по отношению к нему); однако до мятежа осталось уже недолго, особенно если эта патовая ситуация не разрешится.

Тэвиш видит в приходе персонажей возможность прервать ничью; он просит о переговорах, даже если те первыми нападают на лагерь. Но он всё же не дурак, и если они не отвечают на его мольбы, то он оказывается таким же фанатиком, как и его люди.

Битва

Если персонажи нападают, то Зазан Тэвиш и ветераны отвечают соответственно, хотя волшебник сперва кричит «Переговоры!» Если персонажи прерывают атаку, то переходите к переговорам, как описано ниже. В противном случае половина последователей культа сокрушительной волны ввязывается в ближний бой, а остальные атакуют персонажей метательными копьями.

В свою очередь, Зазан Тэвиш отходит назад и целится в них заклинаниями; его не волнует, попадут ли культисты в область действия заклинания — схожим образом культисты не торопятся прийти ему на помощь. Двое культистов, защищающих баррикады, не покидают свой пост ни при каких обстоятельствах. Все культисты, кроме Тэвиша, сражаются насмерть — пиромант пытается сбежать, если теряет больше половины своих хитов и при этом убита половина культистов (хотя все выжившие культисты поворачивают свои арбалеты в его сторону).

Переговоры

Если персонажи положительно отвечают на призыв Тэвиша — или сами мирно подходят к лагерю, — то воплотитель приказывает своим людям стоять смирно, что они делают с неохотой. Зазан Тэвиш удивительно приятен и примирителен. Он никогда не упоминает о своей связи с Культом Вечного Пламени; вместо этого он заявляет, что он и его люди — это искатели приключений, которые пришли исследовать захоронение.

- Первоначальный лидер группы — воин по имени Вирло Трэт — нанял его в качестве тайного мага группы. Это Трэт заполучил карту, которой теперь владеет Тэвиш, и нанял остальных людей (приглушённым тоном он признаётся, что никогда бы не нанял такое отребье).
- Он показывает персонажам разваливающуюся карту; на ней указано местоположение захоронения по отношению к канализации, так, как это выглядело несколько сотен лет назад. Ему неизвестно происхождение карты.
- К сожалению, троглодиты убили Трэта во время их первого налета на захоронение, что сделало его главным («несчастливая ноша», — сочувственно хмыкает он). Никто не ожидал встретиться с троглодитами.
- Тэвиш мало что знает о захоронении, кроме того, что там хранятся останки какого-то «мистика,

1 Зора — женский дворянский титул. Мужской эквивалент — зор.

поклонявшегося воде» (он едва скрывает свое презрение).
- Тэвиш прикидывает, что в захоронении осталось около дюжины выживших троглодитов.
- Если спросить его про фламфа, то Тэвиш сильно извиняется и заявляет, что его люди приняли существо за монстра. Хоть он и полон раскаяния, он не может их винить, так как канализация Мулмастера — опасное место.
- Последние несколько дней Тэвиш планировал нападение на троглодитов; он желает объединиться с персонажами и обещает им равную долю любых сокровищ, которые они найдут в захоронении. Он заверяет их, что перед смертью Трэт говорил о сказочных богатствах.

Отыгрыш Зазана Тэвиша и культистов

Зазан Тэвиш — красивый мужчина из народа Мулани (он заявляет, что является внебрачным сыном Красного Волшебника) с пылкими янтарными глазами и ниспадающими длинными черными волосами. Он тщеславный и брезгливый социопат; находясь в канализации, он часто накладывает на себя *фокусы* [prestidigitation], чтобы поддерживать безукоризненную чистоту (эту задачу осложняют водные культисты, которые изо всех сил стараются испачкать его оранжевую мантию). Хоть он и поддерживает внешне приветливый внешний вид и изображает из себя рыцаря (по крайней мере пока не получит то, что хочет), он бурлит завистью и обидой; если он не может что-то заполучить, будь то предмет или личность, он скорее сожжёт всё дотла, чем упустит.

Культисты — это отбросы своего культа. Они все до единого жестокие, садистские фанатики. Каждый носит при себе символ Ольгидры (сине-зелёный квадрат) — обычно в виде татуировки или ничего не стоящего украшения костюма; персонажи могут опознать его при успешной проверке Интеллекта (Магия) со Сл 20. Они обращаются друг к другу вечно сменяющимся набором грубых кличек, таких как Сопляк, Собачье Ухо и Рябой.

Если персонажи отказываются от предложения, то Тэвиш и его люди продолжают свое нападение. Если они согласятся, то он чтит условия их соглашения — по крайней мере пока они не отгонят или не убьют всех троглодитов (он намеревается повесить на персонажей львиную долю сражения).

Если Лейаль присутствует при переговорах, то она тихо слушает, но становится тем злее, чем дальше заходит разговор; она не верит Тэвишу и телепатически умоляет персонажей не соглашаться на его предложение. Если они не внимают её словам, то она срывает переговоры своими *вонючими брызгами*.

Настройка сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не суммируются.

- **Очень слабая группа:** Зазан здесь только с 1 последователем культа сокрушительной волны.
- **Слабая группа:** Уберите 2 последователей культа сокрушительной волны из свиты Зазана.
- **Сильная группа:** Замените Зазана жрецом вечного пламени [eternal flame priest]; уберите 1 последователя культа сокрушительной волны из свиты Зазана.
- **Очень сильная группа:** Замените 1 последователя культа сокрушительной волны 1 глублюдком [fathomer]; замените Зазана жрецом вечного пламени.

Сокровища

У культистов с собой 64 зм. Тэвиш носит бронзовое ожерелье, украшенное узорами пламени и красными гранатами квадратной огранки (успешная проверка Интеллекта (Магия) со Сл 20 опознаёт его как символ Имикса), которое стоит 250 зм. Также у него есть одно *зелье лечения*.

Баррикада

После столкновения с троглодитами культисты построили баррикаду из обломков у входа в захоронение; оно дает полу-укрытие любому, кто крадется за ним. Пара **последователей культа сокрушительной войны** [crushing wave reaver] сосредоточенно высматривают нападение троглодитов; они мало обращают внимания на то, что происходит сзади.

Культисты не разместили факелы по ту сторону баррикады.

Аванкамеры [antechambers]

Восемь выживших **троглодитов** [troglodyte] занимают четыре круглые, соединенные между собой аванкамеры, прилегающие к внешнему склепу. Они боятся водной аномалии, скрывающейся в бассейне и отказываются опять входить в тот зал при любых обстоятельствах. У троглодитов кончилась еда, но они ещё не обратились к каннибализму — пока что. Вместо этого они тупо бросаются на оборону культистов, надеясь по крайней мере ухватить лакомый кусочек. У аванкамер есть несколько общих характеристик:

Общие особенности

Освещение: Троглодиты полагаются на зрение в темноте и не носят с собой никаких источников освещения; аванкамеры полностью темны.

Потолки: Куполообразные потолки возвышаются на 20 футов над полом в высшей точке.

Стены: Стены покрыты стилизованными барельефами, на которых изображены рыбовидные гуманоиды (куо-тоа), призывающие высокие волны для уничтожения своих врагов (гуманоиды различных размеров, включая куо-тоа).

Аванкамера A

Три троглодита занимают эту комнату. В остальном комната пуста.

Аванкамера B

Пара троглодитов находятся в этой комнате, в которой также лежат скелетные останки двоих культистов. Изголодавшиеся троглодиты разломали их кости и высосали весь костный мозг.

Аванкамера C

Отчаянные троглодиты соорудили грубое изображение Лаогзеда из камней и костей в этой комнате; высохшая кровь покрывает их ужасную работу. Один троглодит смотрит за храмом.

Аванкамера D

Два троглодита занимают эту комнату. В этой комнате они хранят свои сокровища.

Развитие событий

Когда троглодиты замечают персонажей, они нападают со всех направлений, используя свою кожу хамелеона и темноту, чтобы застать их врасплох. Хоть они и наполовину обезумели от голода, они отступают, если теряют более половины своей численности, и переходят к тактике «бей-беги».

Троглодиты преследуют убегающих персонажей до лагеря культистов, но не во внешний склеп. Никакого интереса к дипломатии у них нет, и они быстро поедают любых пленных.

Если персонажи в союзе с культистами, то те обеспечивают лёгкую поддержку своими арбалетами и

магией; если они вынуждены сражаться в ближнем бою, то делают это вполсилы. Когда персонажи разберутся с троглодитами, культисты тут же нападают на них.

Настройка сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не суммируются.

- **Очень слабая группа:** Уберите 3 троглодитов.
- **Слабая группа:** Уберите 2 троглодитов.
- **Сильная или очень сильная группа:** У каждого троглодита по 17 хитов.

Сокровища

Сокровища троглодитов состоят из залитой кровью сумки, полной необработанных драгоценных камней, украденных из шахтерского лагеря свирфнеблина. В своём нынешнем состоянии 20 камней стоят по 10 зм; если их огранить и отполировать, то они будут стоить по 50 зм каждый.

Часть 3. Внутреннее захоронение

Внутренний склеп состоит из двух больших залов; его архитектура подразумевала, что внешний будет первой линией обороны их повелителя от расхитителей гробниц, а его тело будет покоиться во втором.

Внешний зал

Внешний зал — это большая прямоугольная комната с 60-футовыми потолками. Как и в остальном комплексе, тут совсем темно. В склепе есть только круглый бассейн с водой и сводчатый проход 15 футов в высоту на противоположной стене склепа.

Общие особенности

Освещение: Троглодиты полагаются на тёмное зрение и не носят с собой никаких источников света; в аванкамерах полностью темно.

Потолки: Куполообразные потолки возвышаются на 20 футов над полом в высшей точке.

Стены: Стены покрыты стилизованными барельефами с изображениями рыбовидных гуманоидов (куо-тоа), призывающих высокие волны для уничтожения своих врагов (гуманоиды различных размеров, включая куо-тоа).

Бассейн

Бассейн имеет в диаметре 40 футов и покоится в тазу без бортиков, чей уровень идеально совпадает с уровнем пола; холодная вода кристально чиста, невероятно прозрачна и имеет 3 фута в глубину. Любая вода, удаленная из бассейна, магически подменяется новой; весь бассейн излучает магию призыва. Бассейн охраняет **водная аномалия** [water weird], которая атакует любого, кто пытается выпить или забрать из него воду, но ни в каком другом случае не выдает себя. Если персонажи уничтожат элементаля, то он снова сформируется через 10 минут.

Перед бассейном валяется труп троглодита; он мертв уже несколько дней. Персонажи, которые исследуют труп и преуспевают в проверке Мудрости (Медицина) со Сл 15, определяют, что троглодит утонул — водная аномалия убила его, когда троглодиты впервые вошли в захоронение.

Сводчатый проход

Массивная дверь, сделанная из цельной плиты прессованной грязи, блокирует сводчатый проход; если бы не швы, то её можно было бы легко принять за стену. Она слишком тяжела, и её нельзя сдвинуть, а любая попытка ее уничтожить заставляет грязь вытечь и залатать повреждения. Весь сводчатый проход излучает магию проявления и преобразования.

Арку украшают три каменных рыбьих лица с широкими круглыми ртами; одно прикреплено к камню в вершине свода, а другие к пятовым камням в 10 футах над землей (чтобы забраться на арку, нужно преуспеть в проверке Силы (Атлетика) со Сл 12). Если персонажи посмотрят во рты, то поймут, что это воронки. Эти лица — ключ к открытию двери; если персонажи выливают галлон воды из бассейна с другой стороны комнаты в каждый рот в течение 5 минут, то грязь разжижается и распадается, что открывает проход во внутренний склеп. Дверь восстанавливается через 24 часа, и открыть её с другой стороны невозможно.

Однако если у персонажей уйдёт на это более 5 минут или они выльют во рты жидкость из другого источника, они запустят опасную магическую ловушку. При активации каждый рот испускает 15-футовый конус едких пузырей; каждое существо в области эффекта должно совершить спасбросок Ловкости со Сл 13, получая урон кислотой 11 (2к10) при провале или половину этого урона при успехе.

Проход наружу

Арочный проход идёт еще 10 футов и оканчивается перед бассейном воды, имеющим 5 футов в диаметре. Это вход в полузатопленный U-образный тоннель длиной 40 футов. Персонажи должны проплыть весь тоннель, чтобы добраться до внутреннего зала.

Награждение опытом

Если персонажи успешно откроют дверь во внутренний зал, начислите каждому персонажу по 100 опыта.

Внутренний зал

Внутренний зал — это большая круглая комната 80 футов в диаметре; куполообразный потолок имеет 40 футов в высоту. Надписи на Акване и Подземном украшают гладкие стены, сделанные из полированного зеленого камня, на ощупь холодного и склизкого; это молитвы Ольгидре, Бвимбу и другим могущественным существам с Элементальных Планов Воды и Грязи. Большая часть склепа находится под водой; персонажи, выбирающиеся из затопленного тоннеля, соединяющего склепы воедино, оказываются на каменном полу, возвышающемся на фут над водой. В стенах прилегающих к полу находятся семь ниш; в каждой стоит **скелет** [skeleton] куо-тоа.

Вода в склепе имеет в 40 футов в глубину; в 50 футах от края пола из воды возвышается небольшой каменный островок — на нем находится саркофаг мистика куо-тоа. Пять узких колонн, возвышающихся лишь на фут над водой, составляют рискованную дорожку, ведущую от пола к острову. Вода быстро циркулирует против часовой стрелки вокруг острова; существа, не имеющие скорости плавания, должны преуспеть в проверке Силы (Атлетика) со Сл 13, чтобы проплыть против течения; те, кто проваливает или не пытается пройти эту проверку, отталкиваются на 20 футов в направлении течения. Две **стаи квипперов** [swarm of quippers] находятся в магическом стазисе до тех пор, пока живое существо не войдёт в склеп и не окажется в воде.

В отличие от остального комплекса, внутренний зал тускло освещён; комнату освещает болезненный зеленый свет, исходящий от острова.

Развитие событий

Как только персонажи входят в склеп, скелеты тут же нападают. У четверых из них посохи с клещами; эти скелеты пытаются схватить персонажей и потом столкнуть их в воду. Оставшиеся атакуют своими короткими луками. Скелеты и квипперы сражаются насмерть.

Скелеты куо-тоа

У четырёх скелетов куо-тоа есть посох с клещами в дополнение к атакам, указанным в блоке характеристик.

Посох с клещами. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* 5 (1к6+2) колющего урона. Если цель — Среднее существо или меньше, то оно захвачено (Сл высвобождения 14). До окончания захвата скелет куо-тоа не сможет использовать посох с клещами на другой цели.

Настройка сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не суммируются.

- **Очень слабая группа:** Уберите обе стаи квипперов.
- **Слабая группа:** Уберите 1 стаю квипперов.
- **Сильная или очень сильная группа:** У каждого скелета по 17 хитов.

Дорожка

Колонны имеют 3 фута в диаметре, и их разделяют по 8 футов воды; они скользкие от воды и водорослей. Существа, прыгающие на колонну, должны преуспеть в проверке Ловкости (Акробатика) со Сл 11, чтобы не упасть в воду.

Каждый раунд на инициативу 20 (проигрывая при одинаковой инициативе) две колонны (определяемые случайно) опускаются на 20 футов до начала следующего раунда; существо на колонне должно преуспеть в спасброске Ловкости или Силы со Сл 15, чтобы удержаться.

Могила на острове

Каменный остров, на котором находится саркофаг мистика куо-тоа, покрыт фиолетовым песком — существа на острове получают урон кислотой 1 в раунд. Саркофаг, сделанный из того же зелёного камня, что и склеп, покоится на самой высокой точке острова; крышка весит 500 фунтов, на ней вырезано изображение мистика куо-тоа, и она проклята.

Она излучает зло и магию — успешная проверка Интеллекта (Магия) Сл 13 дополнительно устанавливает, что это проклятие благословленных лёгких [blessing lungs curse]. Существа, открывающие крышку, должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 13, или их лёгкие окажутся магически наполненными зловонной, солёной водой. Подверженное проклятью существо может повторять спасбросок каждый раунд, пока не умрёт — при успехе проклятие оканчивается. Заклинание *снятие проклятья* [remove curse] или *рассеивание магии* [dispel magic] имеет тот же эффект. Когда проклятие заканчивается, персонаж получает иммунитет к его эффекту на 24 часа. Так как лёгкие наполнены водой, персонаж не может задержать дыхание.

Удушье

Существо может задерживать дыхание на количество минут, равное 1 + его модификатор Телосложения (минимум 30 секунд). Когда у существа заканчивается воздух, оно может выжить ещё некоторое количество раундов, равное модификатору Телосложения (минимум 1 раунд). В начале его следующего хода его хиты падают до 0, и оно умирает.

Награждение опытом

Если персонажи откроют саркофаг, начислите каждому из них по 50 опыта.

Сокровища

Скелетные останки мистика куо-тоа лежат под гниющим погребальным саваном. На него надета нефритовая похоронная маска стоимостью 250 зм, квадратный сине-зеленый аквамариновый кулон, висящий на потускневшей серебряной цепи стоимостью 500 зм (персонаж, преуспевший в проверке Интеллекта (Магия) со Сл 20, распознает в нем символ Ольгидры), и он сжимает в костяных пальцах *жезл хранителя договора +1* [rod of the pact keeper].

Заключение

Лейаль остаётся удовлетворённой тем, что справедливость восторжествовала, после того, как персонажи побеждают культистов и троглодитов. Перед расставанием она благодарит их и просит, чтобы они проследили за тем, чтобы к останкам Шоула отнеслись с уважением. Лейаль распространяет новости о свершениях персонажей среди своего народа — в следующий раз, когда они окажутся в Подземье, фламфы попытаются вернуть им этот долг.

Если персонажи возвращаются на поверхность по маршруту, который использовали раньше, то люди сержанта Маскир провожают их к ней; в противном случае она выслеживает их позже. Она требует полного изложения, однако быстро теряет интерес. Если персонажи взяли с собой пленных, то она берёт их под стражу и казнит всех через несколько часов.

Сержант Маскир соблюдает свое соглашение и позволяет персонажам оставить себе любые сокровища, полученные в канализации, но если те хотят выполнить желание Лейаль по отношению к телу Шоула, то им придётся выследить Плаща, который за это отвечает, и заплатить ему изрядную взятку (около 50 зм).

Ни Культ Сокрушительной Волны, ни Культ Вечного Пламени не оплакивают потерю своих людей, однако они берут персонажей на заметку. Они даже могут выслать убийц, чтобы те украли сокровища, найденные в захоронении.

Награды

Убедитесь, что игроки записали свои награды в журналах приключений. Предоставьте ваше имя и DCI номер (если это возможно), чтобы игроки могли записать, кто проводил игру.

Опыт

Подытожьте весь боевой опыт, полученный от побеждённых врагов и поделите его на количество персонажей, принимавших участие в бою. Для не боевого опыта, награды перечислены для отдельных персонажей. Небоевой опыт также выдается каждому персонажу, если прямо не сказано обратное.

Боевые награды

Имя противника	Опыт за противника
Водная аномалия [Water weird]	700
Лацедон [Lacedon]	200
Последователь Культа Сокрушительной Волны [Crushing Wave reaver]	100
Зазан Тэвиш [Xaxan Thavish]	450
Жрец Вечного Пламени [Eternal Flame priest]	700
Глублюдок [Fathomer]	700
Скелет [Skeleton]	50
Троглодит [Troglodyte]	50
Стая квипперов [Swarm of quippers]	200

Небоевые награды

Задание или достижение	Опыт на персонажа
Подружиться с Лейаль	50
Помочь группе Флорио	50
Преодолеть дверь во внутренний склеп	100
Открыть саркофаг	50

Минимальная итоговая награда для каждого персонажа принимавшего участие в этом приключении — **900 опыта.**

Максимальная итоговая награда для каждого персонажа принимавшего участие в этом приключении — **1200 опыта.**

Сокровища

Персонажи получают следующие сокровища, разделенные среди их группы. Персонажам следует делить сокровища поровну когда это возможно. Цена в золоте, указанная для продаваемых предметов - это цена продажи, а не покупки.

Расходуемые магические предметы следует делить так, как удобно группе. Если более одного персонажа заинтересованно в конкретном расходном магическом предмете, Мастер может случайным образом определить, кто получит предмет, если группа не может решить самостоятельно.

Постоянные магические предметы делятся по системе. Смотри врезку если в приключении можно получить перманентные магические предметы.

Сокровища в награду

Название предмета	Цена в ЗМ
Шлем упыря	50
Монеты культистов	64
Сокровища троглодитов	200
Ожерелье Тэвиша	250
Сокровища куо-тоа	750

Зелье лечения [potion of healing]

Зелье, обычное

Описание этого предмета можно найти в *Книге игрока.*

Жезл хранителя договора +1 [+1 rod of the pact keeper]

Жезл, необычный

Этот жезл всегда покрыт тонким слоем скользкой, зловонно пахнущей слизи. когда существо достает его или поднимает, оно должно преуспеть в проверке Ловкости со Сл 10, иначе уронит его. Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера.*

Распределение постоянных магических предметов

Лига Искателей Приключений D&D имеет систему определения того, кому достаются перманентные магические предметы в конце сессии. Все журналы приключений персонажей содержат столбик для того, чтобы вписывать в него перманентные магические предметы для простоты подсчёта.

- Если все игроки за столом согласны с тем, что один из персонажей будет владеть перманентным магическим предметом, то этот персонаж получает предмет.
- В случае, если более одного персонажа желают получить такой магический предмет, его получает персонаж с наименьшим количеством перманентных магических вещей. Если общее количество перманентных магических предметов равно у всех претендующих персонажей, то владельца предмета определяет Мастер случайным образом.

Время простоя

Каждый персонаж получает **десять дней простоя** по завершении этого приключения.

Слава

Все члены фракций получают **одно очко славы** за участие в этом приключении.

Награда Мастера

Вы получаете **200 опыта, 100 зм и десять дней простоя** за проведение этого приключения.

Внимание

Правила получения наград Мастером изменились в 8-м сезоне. Для получения детальной информации ознакомьтесь с *Руководством Мастера по Приключенческой лиге D&D* (**ALDMG**).

Приложение: Характеристики чудовищ / НИП

Ветеран [veteran]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 17 (наборный доспех)
Хиты 58 (9к8 + 18)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Навыки Атлетика +5, Восприятие +2
Чувства пассивное Восприятие 12
Языки один любой язык (обычно Общий)
Опасность 3 (700 опыта)

Действия

Мультиатака. Ветеран совершает две атаки длинным мечом. Если у него вынут короткий меч, он может также совершить атаку коротким мечом.

Длинный меч. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* рубящий урон 7 (1к8 + 3), или рубящий урон 8 (1к10 + 3), если используется двумя руками.

Короткий меч. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 6 (1к6 + 3).

Тяжёлый арбалет. Дальнобойная атака оружием: +3 к попаданию, дистанция 100/400 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 6 (1к10 + 1).

Водная аномалия [water weird]

Большой элементаль, нейтральный

Класс Доспеха 13
Хиты 58 (9к10 + 9)
Скорость 0 фт., плавая 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Сопротивление к урону огонь; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состоянию бессознательность, захват, истощение, опутанность, отравление, паралич, сбивание с ног
Чувства слепое зрение 30 фт., пассивное Восприятие 10
Языки понимает Акван, но не говорит
Опасность 3 (700 опыта)

Невидимость в воде. Водная аномалия невидима, если полностью погружена в воду.

Привязка к воде. Водная аномалия умирает, если покидает воду, к которой привязана, или если эта вода уничтожается.

Действия

Сжимание. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 10 фт., одно существо. *Попадание:* дробящий урон 13 (3к6 + 3). Если размер цели не больше Среднего, она становится схваченной (Сл высвобождения 13) и подтягивается на 5 футов к водной аномалии. Пока цель схвачена, она опутана, водная аномалия пытается её утопить, и аномалия не может сжимать другую цель.

Глублюдок [fathomer]

Средний гуманоид (человек), нейтрально-злой

Класс Доспеха 10 (13 с *доспехами мага [mage armor]*)
Хиты 52 (8к8 + 16)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	11 (+0)	15 (+2)

Навыки Восприятие +4, Магия +2, Скрытность +4
Чувства пассивное Восприятие 14
Языки Акван, Общий
Опасность 2 (450 опыта)

Перевёртыш (2/день). Глублюдок может использовать действие, чтобы превратиться в Среднюю змею, состоящую из воды, или назад в свою истинную форму. Всё, что глублюдок носит или несет с собой, превращается вместе с ним, и недоступно, пока глублюдок не вернётся в свою истинную форму. Он возвращается в свою истинную форму по прошествии 4 часов или при трате ещё одного использования этой черты. Если глублюдок теряет сознание или умирает, то он также возвращается в свою истинную форму.

В форме змеи глублюдок получает скорость плавания в 40 футов, способность дышать под водой, иммунитет к урону ядом, а также сопротивление к урону огнём и дробящему, колющему и рубящему урону от немагического оружия. Он также имеет иммунитет к следующим состояниям: бессознательность, захват, истощение, отравление, опутывание, паралич, сбивание с ног. Змеиная форма может входить на клетку с враждебным существом и останавливаться там. Кроме того, змея может без усилий пройти через любое пространство, через которое может протечь вода.

Доспех Ольгидры (только в форме человека). Глублюдок может неограниченно накладывать *доспехи мага [mage armor]* без использования материальных компонентов.

Использование заклинаний (только в форме человека). Глублюдок является заклинателем 5 уровня. Его базовой характеристикой является Харизма (Сл спасброска от заклинания 12, +4 к попаданию атаками заклинаниями). У него есть две ячейки заклинаний 3 уровня, которые он восстанавливает по завершении короткого или продолжительного отдыха, и он знает следующие заклинания колдуна:

Заговоры (неограниченно): *волшебная рука [mage hand], леденящее прикосновение [chill touch], мистический заряд [eldritch blast]*
1 уровень (4 ячейки): *доспех Агамуса [armor of Agathys], поспешное отступление [expeditious retreat], сглаз [hex]*
2 уровень (3 ячейки): *невидимость [invisibility]*
3 уровень (2 ячейки): *прикосновение вампира [vampiric touch]*

Действия

Удушение (только в форме змеи). *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 9 (2к6 + 2). Если цель имеет Средний размер или меньше, она становится схваченной (Сл высвобождения 12). Пока цель схвачена, она опутана, и глублюдок не может душить другую цель.

Кинжал (только в форме человека). *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 4 (1к4 + 2).

Головорез [thug]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение, кроме доброго

Класс Доспеха 11 (кожаный доспех)
Хиты 32 (5к8 + 10)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Навыки Запугивание +2
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки один любой язык (обычно Общий)
Опасность 1/2 (100 опыта)

Тактика стаи. Головорез совершает с преимуществом броски атаки по существу, если в пределах 5 футов от этого существа находится как минимум один дееспособный союзник головореза.

Действия

Мультиатака. Головорез совершает две рукопашные атаки.

Булава. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: дробящий урон 5 (1к6 + 2).

Тяжёлый арбалет. *Дальнобойная атака оружием:* +2 к попаданию, дистанция 100/400 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к10).

Друид [druid]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 11 [16 с *дубовой корой [barkskin]*)
Хиты 27 (5к8 + 5)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)

Навыки Восприятие +4, Медицина +4, Природа +3
Чувства пассивное Восприятие 14
Языки Друидический, плюс два любых языка
Опасность 2 (450 опыта)

Использование заклинаний. Друид является заклинателем 4 уровня. Его базовой характеристикой является Мудрость (Сл спасброска от заклинания 12, +4 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания друида:

Заговоры (неограниченно): *дубинка [shillelagh], искусство друидов [druidcraft], сотворение пламени [produce flame]*
1 уровень (4 ячейки): *волна грома [thunderwave], опутывание [entangle], разговор с животными [speak with animals], скороход [longstrider]*
2 уровень (3 ячейки): *дубовая кора [barkskin], почтовое животное [animal messenger]*

Действия

Боевой посох. *Рукопашная атака оружием:* +2 к попаданию (+4 к попаданию с *дубинкой [shillelagh]*), досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 3 (1к6), или дробящий урон 6 (1к8 + 2) с *дубинкой* или при использовании двумя руками.

Жрец вечного пламени [eternal flame priest]

Средний гуманоид (человек), нейтрально-злой

Класс Доспеха 12 (15 с *доспехами мага [mage armor]*)
Хиты 52 (8к8 + 16)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	15 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	16 (+3)

Навыки Запугивание +5, Обман +5, Религия +2
Иммунитет к урону огонь
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки Общий, Игнан
Опасность 3 (700 опыта)

Использование заклинаний. Жрец является заклинателем 5 уровня. Его базовой характеристикой является Харизма (Сл спасброска от заклинания 13, +5 к попаданию атаками заклинаниями). Он знает следующие заклинания чародея (заклинания со звёздочкой — из EE/XGtE):

Заговоры (неограниченно): *власть над огнём* [control flames], малая иллюзия [minor illusion], огненный снаряд [fire bolt], свет [light], сотворение костра* [create bonfire]*
1 уровень (4 ячейки): *доспехи мага [mage armor], огненные ладони [burning hands], поспешное отступление [expeditious retreat]*
2 уровень (3 ячейки): *палящий луч [scorching ray], размытый образ [blur]*
3 уровень (2 ячейки): *огненный шар [fireball]*

Действия

Кинжал. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 4 (1к4 + 2).

Жрец сокрушающей волны [crushing wave priest]

Средний гуманоид (человек), нейтрально-злой

Класс Доспеха 13 (кольчужная рубаха)
Хиты 52 (8к8 + 16)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	16 (+3)

Навыки Обман +5, Религия +2, Скрытность +2
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки Акван, Общий
Опасность 2 (700 опыта)

Использование заклинаний. Жрец является заклинателем 5 уровня. Его базовой характеристикой является Харизма (Сл спасброска от заклинания 13, +5 к попаданию атаками заклинаниями). Он знает следующие заклинания чародея (заклинания со звёздочкой — из EE/XGtE):

Заговоры (неограниченно): *волшебная рука [mage hand], леденящее прикосновение [chill touch], луч холода [ray of frost], малая иллюзия [minor illusion], фокусы [prestidigitation]*
1 уровень (4 ячейки): *волшебная стрела [magic missile], ледяной кинжал* [ice knife], поспешное отступление [expeditious retreat], щит [shield]*
2 уровень (3 ячейки): *размытый образ [blur], удержание личности [hold person]*
3 уровень (2 ячейки): *метель [sleet storm]*

Действия

Боевой посох. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 6 (1к8 + 2).

Зазан Тэвиш [Xaxan Thavish]

Средний гуманоид (человек), законно-злой

Класс Доспеха 12
Хиты 22 (5к8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9 (–1)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Спасброски Инт +5, Мдр +3
Навыки История +5, Магия +5
Чувства пассивное Восприятие 11
Языки Дварфский, Драконий, Общий, Эльфийский
Опасность 1 (200 опыта)

Использование заклинаний. Фанатик является заклинателем 4 уровня. Его базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 13, +5 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания волшебника:[2]

Заговоры (неограниченно): *волшебная рука [mage hand], свет [light], электрошок [shocking grasp]*
1 уровень (4 ячейки): *волшебная стрела [magic missile], очарование личности [charm person]*
2 уровень (3 ячейки): *туманный шаг [misty step], удержание личности [hold person]*

Действия

Боевой посох. *Рукопашная атака оружием:* +1 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 3 (1к8 – 2).[3]

Лацедон [lacedon]

Средняя нежить, хаотично-злая

Класс Доспеха 12
Хиты 22 (5к8)
Скорость 30 фт., плавая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	15 (+2)	10 (+0)	7 (–2)	10 (+0)	6 (–2)

Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состоянию истощение, отравление, очарование
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10
Языки Общий
Опасность 1 (200 опыта)

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: колющий урон 9 (2к6 + 2).

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 7 (2к4 + 2). Если цель — существо, не являющееся эльфом или нежитью, она должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 10, иначе станет парализованной на 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

Последователь культа сокрушающей волны [crushing wave reaver]

Средний гуманоид (человек), нейтрально-злой

Класс Доспеха 14 (щит)
Хиты 22 (4к8 + 4)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	8 (–1)

Навыки Атлетика +4, Скрытность +4
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки Общий
Опасность 1/2 (100 опыта)

Действия

Акулозубый длинный меч. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* рубящий урон 6 (1к8 + 2), или рубящий урон 7 (1к10 + 2), если используется двумя руками. По цели, не носящей доспехов, последователь культа наносит дополнительную кость урона.

Метательное копьё. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 30/120 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 5 (1к6 + 2).

Разведчик [scout]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 13 (кожаный доспех)
Хиты 16 (3к8 + 3)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	13 (+1)	11 (+0)

Навыки Восприятие +5, Выживание +5, Природа +4, Скрытность +6
Чувства пассивное Восприятие 15
Языки один любой язык (обычно Общий)
Опасность 1/2 (100 опыта)

Острые зрение и слух. Разведчик совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на зрение или слух.

Действия

Мультиатака. Разведчик совершает две рукопашные атаки или две дальнобойные атаки.

Короткий меч. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 5 (1к6 + 2).

Длинный лук. *Дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, дистанция 150/600 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 6 (1к8 + 2).

2 В оригинале написано, что его базовой характеристикой является Мудрость и у него подготовлены заклинания жреца. Но судя по его характеристикам и списку заклинаний, это явно неправда.

3 Судя по всему, это ошибка. Это стандартный статблок NPC-мага с опасностью 1. Должно быть 1к8 – 1.

Скелет [skeleton]

Средняя нежить, законно-злая

Класс Доспеха 13 (обломки доспеха)
Хиты 13 (2к8 + 4)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	6 (–2)	8 (–1)	5 (–3)

Уязвимость к урону дробящий
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состоянию истощение, отравление
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 9
Языки понимает все языки, известные при жизни, но не говорит
Опасность 1/4 (50 опыта)

Действия

Короткий меч. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 5 (1к6 + 2).

Короткий лук. *Дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 5 (1к6 + 2).

Стая квипперов [swarm of quippers]

Средний рой Крохотных зверей, без мировоззрения

Класс Доспеха 13
Хиты 28 (8к8 – 8)
Скорость 0 фт., плавая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	16 (+3)	9 (–1)	1 (–5)	7 (–2)	2 (–4)

Сопротивление к урону дробящий, колющий, рубящий
Иммунитет к состоянию захват, испуг, окаменение, опутанность, очарование, ошеломление, паралич, сбивание с ног
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 8
Языки —
Опасность 1 (200 опыта)

Кровавое бешенство. Рой совершает с преимуществом броски рукопашных атак по существам, у которых хиты ниже максимума.

Рой. Рой может занимать пространство другого существа, и наоборот, и рой может перемещаться через любой проход, достаточный для Крохотных квипперов. Рой не может восстанавливать хиты и получать временные хиты.

Подводное дыхание. Рой может дышать только под водой.

Действия

Укусы. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 0 фт., одно существо в пространстве роя. *Попадание:* колющий урон 14 (4к6), или колющий урон 7 (2к6), если у роя половина хитов или меньше.

Стражник [guard]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 16 (кольчужная рубаха, щит)
Хиты 11 (2к8 + 2)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Навыки Восприятие +2
Чувства пассивное Восприятие 12
Языки любой один язык (обычно Всеобщий)
Опасность 1/8 (25 опыта)

Действия

Копьё. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 4 (1к6 + 1), или колющий урон 5 (1к8 + 1), если используется двумя руками для совершения рукопашной атаки.

Троглодит [troglodyte]

Средний гуманоид (троглодит), хаотично-злой

Класс Доспеха 11 (природный доспех)
Хиты 13 (2к8 + 4)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	6 (–2)	10 (+0)	6 (–2)

Навыки Скрытность +2
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10
Языки Троглодитский
Опасность 1/4 (50 опыта)

Кожа хамелеона. Троглодит совершает с преимуществом проверки Ловкости (Скрытность), совершённые чтобы спрятаться.

Вонь. Все существа, кроме троглодитов, начинающие ход в пределах 5 футов от троглодита, должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 12, иначе станут отравленными до начала своего следующего хода. При успешном спасброске существо получает иммунитет к вони всех троглодитов на 1 час.

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свету, троглодит совершает с помехой броски атаки, а также проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на зрение.

Действия

Мультиатака. Троглодит совершает три атаки: одну укусом и две когтями.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 4 (1к4 + 2).

Коготь. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* рубящий урон 4 (1к4 + 2).

Фламф [flumph]

Маленькая аберрация, законно-добрая

Класс Доспеха 12
Хиты 7 (2к6)
Скорость 5 фт., летая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6 (–2)	15 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)

Навыки История +4, Магия +4, Религия +4
Уязвимость к урону психическая энергия
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 12
Языки понимает Подземный, но не может говорить, телепатия 60 фт.
Опасность 1/8 (25 опыта)

Улучшенная телепатия. Фламф может воспринимать содержание любого телепатического общения, происходящего в пределах 60 футов от него, и не может быть захвачен врасплох существами, обладающими любой формой телепатии.

Беспомощность лёжа. Если фламф сбит с ног, бросьте любую кость. Если выпадет нечет, фламф падает на спину и становится недееспособным. В конце каждого своего хода фламф может совершать спасбросок Ловкости со Сл 10, переворачиваясь в случае успеха и переставая быть недееспособным.

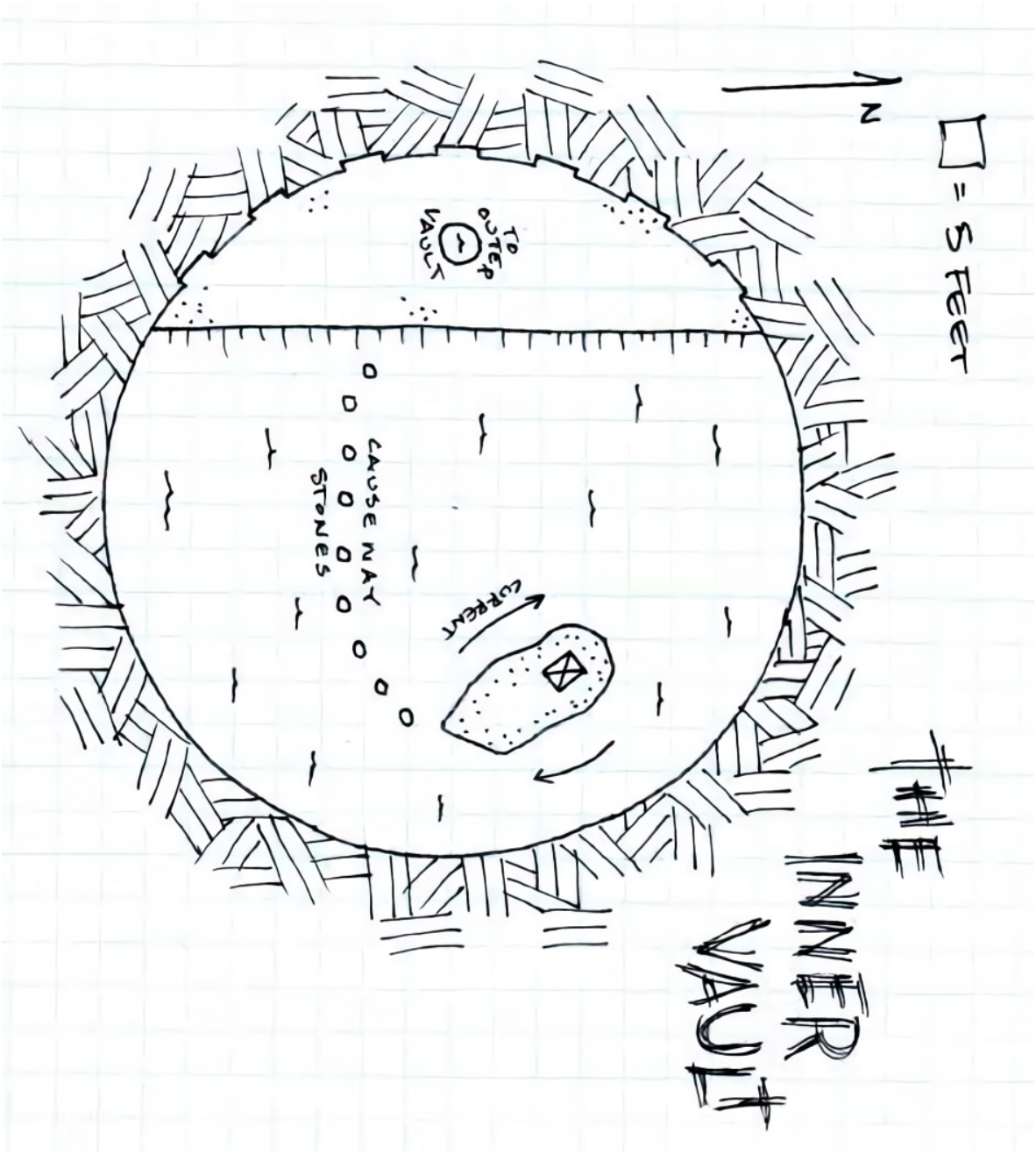
Телепатический покров. Фламф обладает иммунитетом ко всем эффектам, чувствующим его эмоции и читающим его мысли, а также всем заклинаниям школы Прорицания.

Действия

Усики. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: колющий урон 4 (1к4 + 2) плюс урон кислотой 2 (1к4). В конце каждого своего хода цель должна совершать спасбросок Телосложения со Сл 10, получая урон кислотой 2 (1к4) при провале или оканчивая продолжительный урон кислотой при успехе. Заклинание *малое восстановление [lesser restoration]*, наложенное на цель, тоже оканчивает продолжительный урон кислотой.

Вонючие брызги (1/день). Все существа в 15-футовом конусе, исходящем от фламфа, должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 10, иначе будут покрыты дурно пахнущей жидкостью. Обрызганное существо испускает отвратительную вонь 1к4 часа. Обрызганное существо отравлено, пока воняет, а другие существа отравлены, пока находятся в пределах 5 футов от обрызганного существа. Существо может избавиться от вони, потратив короткий отдых на купание в воде, спирте или уксусе.

Карта: Внутренний зал



Приложение Мастера: сводка НИП

Этот раздел предоставлен для Мастера, чтобы помочь отслеживать различных НИП, представленных в приключении.

Сержант Одра Маскир (О-дра Ма-скир). Женщина, человек, лидер патруля Городской Стражи. Она профессиональна и амбициозна — в ней сочетаются лучшие качества последовательницы Бейна.

Шоул (ШО-ул). Покойный мужчина-фламф.

Лейаль (ЛЭЙ-аль). Женщина, фламф, жена Шоула.

Исми (ИС-ми). Молодая и отважная девочка-человек с красными волосами. Одна из детей, нашедших тело Шоула.

Флорио (ФЛО-ри-о), Нуалион Галанодель (НУ-а-ли-он ГАЛ-а-но-ДЭЛЬ) и Кира (КИ-ра). Мужчина-человек (турамиец), мужчина — лунный эльф и женщина-человек. Искатели приключений, также нанятые сержантом Маскир для расследования донесений о чудовищах в канализации. Их экскурсия пошла под откос после столкновения с несколькими гигантскими крысами.

Зазан Тэвиш (ЗА-зан ТЭ-вишш). Мужчина-человек (муланиец). Член Культа Сокрушительной Волны. Тщеславный и брезгливый.

Код для результатов: апрель–май 2015

Если вы проводите это приключение в качестве Мастера в течение апреля–мая 2015, пожалуйста, покажите игрокам эту страницу. QR-код ниже можно просканировать и написать свое мнение и результаты приключения, чтобы повлиять на историю в будущем!

Если у игрока нет мобильного устройства, пожалуйста, попросите его зайти на dndadventurersleague.org/results, чтобы ввести свои результаты.